

ROM CARTRIDGE
CARTOUCHE ROM
ROM KASSETTE

starship simulator

MISE EN MARCHE

AVERTISSEMENT

VERIFIEZ QUE L'ORDINATEUR EST BIEN HORS TENSION AVANT D'EFFECTUER LES OPERATIONS DECRITES CI-DESSOUS. VOUS RISQUEZ, DANS LE CAS CONTRAIRE, D'ENDOMMAGER VOTRE ORDINATEUR ET/OU LA CARTOUCHE.

(1) CARTOUCHE ROM
Introduisez la cartouche ROM dans la prise ROM de votre ordinateur MSX suivant les indications du manuel de votre ordinateur MSX. Si votre ordinateur présente deux prises ROM ou plus, introduisez la cartouche dans la prise ROM ayant le niveau prioritaire le plus élevé. Si vous ne pouvez pas déterminer quelle prise possède le niveau prioritaire le plus élevé, retirez toutes les cartouches de leur prise, et introduisez la cartouche ROM dans l'une d'entre elles selon votre choix. Reportez-vous au manuel de votre ordinateur MSX pour de plus amples informations.

(2) JOYSTICK
Il vous est possible de vous servir d'un joystick ou du clavier à votre gré pour déplacer votre curseur sur l'écran. Si vous désirez utiliser des joysticks, veillez à bien les raccorder aux points de connexion pour joystick conformément aux instructions données dans votre manuel MSX. Utilisez le point de connexion de joystick no.1, si vous n'avez qu'un seul joystick.

(3) MISE SOUS TENSION
Après avoir effectué les opérations 1 et 2 ci-dessus, mettez ensuite votre ordinateur MSX en marche. L'ouverture du jeu se fera automatiquement sur la plupart des ordinateurs MSX. Si la partie n'est pas ouverte, consultez alors le manuel de votre ordinateur MSX et suivez la procédure indiquée pour effectuer le choix des cartouches ROM.

HISTOIRE
La période des examens de fin d'année approche à la très célèbre Ecole Supérieure de l'Espace, dont vous êtes l'un des plus brillants élève-officiers, et vous attendez anxieusement de pouvoir passer à votre tour l'examen final. Il vous faut réussir le test du Simulateur Starship Ranger SC73, dans lequel vous devrez détruire, au cours d'une bataille simulée, toute la flotte des vaisseaux Cygnus ennemis.

REGLES DU JEU
Vous êtes aux commandes, assis dans le cockpit du Simulateur Starship Ranger, et votre mission est de détruire tous les vaisseaux Cygnus se trouvant dans l'univers. Prenez garde, car l'ennemi va vous opposer des forces d'attaque d'envergure!

L'UNIVERS
Suivant le niveau de jeu auquel vous jouez, l'univers est divisé en quatre à vingt zones différentes, chaque zone vous présentant un nombre maximum de deux vaisseaux ennemis.

VAISSEAUX CYGNUS
Le nombre de vaisseaux ennemis que vous devez abattre dépend du niveau de jeu. Au niveau 1 par exemple, il vous faudra abattre quatre vaisseaux. Le niveau de difficulté augmente avec les différents niveaux de jeu, et vous vous retrouvez ainsi en face de trente-deux vaisseaux ennemis quand vous jouez au niveau 5!

Si des vaisseaux ennemis apparaîssent dans la même zone de l'univers où vous vous trouvez, ces vaisseaux recevront chacun automatiquement un numéro respectif affiché sur vos unités de détection. Vous pouvez ainsi spécifier "Ennemi Numéro Un" pour obtenir des renseignements au sujet de ce vaisseau, ou spécifier "Ennemi Numéro Deux", si vous désirez avoir des informations sur ce deuxième vaisseau ennemi. Il vous est également possible de demander des informations sur le vaisseau spatial se trouvant le plus proche de vous.

Tableau 1. Niveaux de Jeu, Zones et Vaisseaux Ennemis.

Niveau	1	2	3	4	5
Zones	4	8	12	16	20
Vaisseaux Cygnus	4	11	18	25	32

Après avoir abattu tous les vaisseaux ennemis se trouvant dans votre zone, vous devez ensuite passer à une vitesse intergalactique dans la zone suivante.

FIN DE LA PARTIE
La partie se termine, si l'un de vos quatre boucliers se trouve en panne d'énergie. D'autre part, si cette section est endommagée, votre Ranger sera détruit et vous aurez perdu la partie.

La partie se termine également si vous êtes parvenu à détruire tous les vaisseaux Cygnus ennemis.

SIMULATEUR STARSHIP RANGER
Une explication détaillée vous est donnée ci-dessous sur la marche du Simulateur Starship Ranger.

Unités de Détection
Le Simulateur Starship Ranger est équipé de plusieurs unités de détection.

Ecran Principal
L'écran principal vous donne une vue de l'environnement extérieur du Ranger, ainsi que la situation générale des vaisseaux ennemis se trouvant directement devant vous. Il vous montre également la zone contrôlée par radar vous signalant la position de chaque vaisseau ennemi se trouvant dans cette zone.

Radar
Le Simulateur Ranger est doté de deux écrans radar vous signalant les vaisseaux ennemis se trouvant directement au-dessus et devant votre propre vaisseau. Ces deux écrans radar vous offrent dix degrés de grossissement réglable à votre gré, vous permettant d'obtenir ainsi un agrandissement ou une réduction du secteur que vous désirez observer.

Armements
Le Simulateur du Ranger est équipé de trois types d'armement.

Canon à Rayon
Le canon à rayon est l'arme principale du Simulateur Starship Ranger. N'oubliez pas que ce canon à rayon produit une énorme quantité de chaleur. Si vous l'utilisez de manière continue, il vous faudra de ce fait attendre qu'il refroidisse avant de pouvoir l'utiliser à nouveau, pour éviter tout risque de surchauffe.

Torpilles
Ces torpilles ont un pouvoir destructeur bien supérieur à celui du canon à rayon. Notez bien toutefois que le Simulateur Starship Ranger n'en possède que six dans son arsenal.

Sondes
Les sondes sont encore plus puissantes que les torpilles mentionnées ci-dessus. Elles sont également dotées d'une tête chercheuse intégrée, pour localiser les positions de l'ennemi et orienter à coup sûr le tir pour détruire l'objectif. Le Simulateur Starship Ranger ne possède que trois sondes seulement dans son arsenal.

Système de Protection
Le Simulateur Starship Ranger vous permet de déployer un bouclier de protection pour protéger votre vaisseau contre toute attaque ennemie.

Moteurs
Le Simulateur Starship Ranger est équipé de deux moteurs.

Moteur intergalactique
Ce moteur intergalactique du Simulateur Ranger est mis en service lorsque vous désirez passer d'une galaxie à une autre.

Moteur galactique
Ce moteur galactique du Simulateur Ranger est utilisé pour vous déplacer à l'intérieur d'une seule et même galaxie.

Energie
La quantité totale d'énergie, dont dispose le Simulateur Starship Ranger diminue, dès qu'une distribution d'énergie est effectuée à toutes les unités d'attaque et de défense, et si le Simulateur Ranger subit des dommages sous les feux de l'ennemi.

Méthode de redistribution de l'énergie
Dans le cas d'une baisse du niveau d'énergie d'un des engins, il vous est possible de redistribuer l'énergie à tous les niveaux, sans toutefois être capable de soutirer de l'énergie d'un engin pour la transférer à un autre. La distribution de l'énergie doit se faire de manière uniforme. Notez bien, qu'après avoir effectué cette nouvelle distribution d'énergie, vous ne pourrez utiliser ni le canon à rayon ni le moteur intergalactique.

Plein d'énergie
Vous pourrez faire votre plein d'énergie après avoir atteint une station spatiale. Lorsque votre plein d'énergie est effectué, et que vous avez remporté un combat dans une galaxie, l'énergie que vous avez utilisée pour terminer ce combat sera déduite de l'énergie reçue lorsque vous passez à une autre galaxie. Si vous êtes touché par le feu de l'ennemi, alors que vous êtes en train d'effectuer votre plein d'énergie, l'ennemi recevra aussi de l'énergie.

A des niveaux de jeu plus élevés, même si vous effectuez votre plein d'énergie à une station spatiale, il est possible que l'énergie que vous recevez alors, ne soit pas suffisante pour assurer le lancement des torpilles et des sondes du Simulateur Starship Ranger.

ECRANS
Le Simulateur Starship Ranger est doté de plusieurs écrans de simulation, affichant diverses informations. Des explications vous sont données ci-dessous, pour une interprétation rapide des différents types d'information.

Ecran Principal
Le grand écran situé au centre droit contient un affichage de la zone contrôlée par radar vous signalant les positions des vaisseaux Cygnus, l'affichage de 'la route' devant vous et de la zone contrôlée par radar vous indiquant les diverses positions de l'ennemi.

Affichage de route
Dès qu'un vaisseau ennemi est repéré sur l'écran central, il reçoit automatiquement un numéro, qui est aussitôt affiché. Si le numéro que vous spécifiez, ne correspond pas au numéro donné au vaisseau ennemi, ce vaisseau ennemi n'apparaîtra pas sur l'affichage de route. Dans une telle situation, indiquez à nouveau correctement le numéro du vaisseau ennemi désiré, pour le faire apparaître sur votre écran.

La signification des lettres S, P, V, D et t à la gauche de l'Affichage de route vous est donnée ci-dessous.

S	Numéro du bouclier (direction) utilisé par l'ennemi
P	Energie reçue par le bouclier de l'ennemi
V	Vitesses actuelle et maximale du vaisseau ennemi
D	Distance d'éloignement du vaisseau ennemi
t	Le vaisseau ennemi ne peut pas contre-attaquer

Champ du Radar
La zone contrôlée par radar est indiquée dans la partie inférieure droite de l'écran principal. Cette zone est divisée en neuf carrés et vous signale les positions des vaisseaux ennemis tels qu'ils sont vus à partir du Simulateur Starship Ranger.

Radars
Le Simulateur Starship Ranger est équipé de deux radars. Le radar situé à gauche vous indique les positions de l'ennemi directement au-dessus du Ranger, tandis que le radar situé à droite vous indique les positions de l'ennemi directement devant le Ranger.

Ces deux écrans radars vous permettent dix degrés d'agrandissement ou de réduction réglables à votre gré et le grossissement est indiqué dans la partie inférieure gauche de l'écran.

Compteurs d'énergie
Les compteurs d'énergie indiquent l'énergie restante distribuée aux quatre engins. Les niveaux d'énergie affichés de gauche à droite correspondent aux boucliers, canon à rayon, moteurs et batteries.

Indicateurs
La signification des divers indicateurs vous est expliquée ci-dessous.

Les deux numéros affichés dans la partie supérieure gauche de l'écran correspondent aux numéros des galaxies dans lesquelles le Ranger doit se rendre à vitesse intergalactique. Le numéro à gauche est le numéro du quadrant, et le numéro à droite est le numéro de la zone. Chaque quadrant se compose de quatre zones.

Les indicateurs correspondant aux boucliers numérotés de 1 à 4, le canon à rayon, le moteur galactique et le moteur intergalactique sont normalement affichés en vert. Lorsque ces engins sont en service, les indicateurs passent alors au jaune. Si l'un des engins est en panne, l'indicateur correspondant est affiché en rouge. Les engins indiqués en rouge seront soit hors service pendant une courte période de temps soit inutilisables avant que vous ne refassiez le plein à une station spatiale.

Une fois lancées, les torpilles et les sondes seront indiquées par des couleurs différentes sur l'écran suivant le nombre lancé.

Le Temps Spatial écoulé est affiché dans la partie inférieure gauche de l'écran.

FIN DU JEU
Le jeu est fini, lorsque les boucliers du Simulateur Starship Ranger sont à cours d'énergie et si le Ranger est touché par le feu de l'ennemi, ou si vous abattez tous les vaisseaux Cygnus. Lorsque la partie est terminée, le niveau de jeu, le total des dommages, l'énergie utilisée ainsi que les armes restantes dans l'arsenal seront tous pris en compte pour calculer le résultat final des points marqués qui sera ensuite affiché sur l'écran.

MANOEUVRES DU STARSHIP RANGER
Stratégie pour abattre l'ennemi
Vous avez besoin d'information sur le nombre de vaisseaux ennemis, leurs distances et directions de déplacement, afin de pouvoir les abattre efficacement.

Pour déterminer le nombre de vaisseaux ennemis, utilisez le champ du radar en variant son grossissement ou bien spécifiez le nombre de vaisseaux ennemis que vous êtes en train de poursuivre.

Pour établir la distance d'éloignement des vaisseaux ennemis, utilisez le champ du radar en variant son grossissement ou utilisez l'affichage de route.

Pour déterminer la direction de déplacement des vaisseaux ennemis, utilisez le radar ou son champ.

Plan d'attaque
Le combat commence, dès qu'un vaisseau ennemi est repéré. Réservez vos torpilles pour des situations critiques, et utilisez votre canon à rayon pour abattre l'ennemi seulement après vous être assuré qu'il possède suffisamment de puissance. A des niveaux de jeu plus élevés, les vaisseaux ennemis cerneront le Starship Ranger, et dans une telle situation, un bon minutage est un facteur décisif.

METHODE DE JEU
Après l'apparition de l'affichage initial de votre ordinateur MSX, l'écran devient bleu clair. Après quelques instants, l'écran-titre "STARSHIP SIMULATOR" apparaît à son tour. L'écran sur lequel est affiché ce titre devient ensuite noir.

Pour ouvrir la partie, sélectionnez le niveau de jeu auquel vous voulez jouer en choisissant l'une des touches de fonction, F1 à F5, F1 correspondant au niveau de jeu le plus facile et F5 au niveau de jeu le plus difficile.

Après avoir choisi votre niveau de jeu, envoyez le Starship Ranger à une vitesse intergalactique à une station spatiale pour y faire le plein. Vérifiez les niveaux d'énergie des divers engins, et lorsque le plein est fait, rendez-vous aux galaxies, où les vaisseaux Cygnus vous attendent pour commencer ce combat intergalactique.

Lorsqu'une partie est terminée et que vous désirez commencer une nouvelle manche, appuyez sur la touche DEL pour revenir à l'écran-titre et ouvrir une nouvelle partie.

La méthode de jeu, lorsque vous jouez avec le clavier, vous est donnée au tableau 3. Les tableaux 4 et 5 vous indiquent comment faire marcher le simulateur en vous servant du joystick. Les commandes que vous ne pouvez pas spécifier à l'aide du joystick, doivent être tapées au clavier.

Commandes utilisant le clavier

Manoeuvres du Ranger	Touches
Spécification du vaisseau Cygnus 1	F1
Spécification du vaisseau Cygnus 2	F2
Poursuite du vaisseau Cygnus le plus proche	F3
Redistribution uniforme de l'énergie	F4
Démarrage du moteur galactique	F5
Pour aller à une station spatiale à une vitesse intergalactique pour faire le plein	HOME
Interruption de la partie	STOP
Reprise de la partie	DEL
Affrontement du vaisseau situé au-dessous	Curseur en haut
Affrontement du vaisseau situé au-dessus	Curseur en bas
Affrontement du vaisseau situé à gauche	Curseur à droite
Affrontement du vaisseau situé à droite	Curseur à gauche
Réglage du grossissement du radar	0 à 9
Accélération de la vitesse du moteur galactique	E ou R
Ralentissement de la vitesse du moteur galactique	C ou V
Lancement de torpille	D ou F
Tir de canon à rayon	SHIFT
Lancement de torpille et tir de canon à rayon	BARRE D'ESPACEMENT
Lancement d'une sonde	BS

Manoeuvres effectuées avec le joystick 1

Affrontement du vaisseau situé au-dessous	Joystick vers l'AV
Affrontement du vaisseau situé au-dessus	Joystick vers l'AR
Affrontement du vaisseau situé à gauche	Joystick à droite
Affrontement du vaisseau situé à droite	Joystick à gauche
Tir de canon à rayon	Bouton 1
Lancement d'une sonde	Bouton 2

Manoeuvres effectuées avec le joystick 2

Accélération de la vitesse du moteur galactique	Joystick vers l'AV
Ralentissement de la vitesse du moteur galactique	Joystick vers l'AR
Lancement d'une torpille	Bouton 1
Démarrage des moteurs intergalactiques	Bouton 2